



**You have downloaded a document from
RE-BUS
repository of the University of Silesia in Katowice**

Title: Tożsamość w epoce Internetu i globalnych sieci

Author: Krystyna Doktorowicz

Citation style: Doktorowicz Krystyna. (2015). Tożsamość w epoce Internetu i globalnych sieci. W: K. Doktorowicz (red.), "Tożsamość w wieku informacji : media, internet, kino" (S. 13-29). Katowice : Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego



Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych Polska - Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).



UNIWERSYTET ŚLĄSKI
W KATOWICACH



Biblioteka
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego

Krystyna Doktorowicz

Tożsamość w epoce Internetu i globalnych sieci

Wprowadzenie

Wiek Informacji przynosi dynamiczne zmiany we wszystkich dziedzinach życia jednostek i społeczeństw powiązanych wielorakimi sieciami przepływu informacji, władzy, znaczeń, idei, wiedzy, kapitału czy pracy¹. Zmiana ma charakter globalny, prowadzi do konstrukcji nowych struktur społecznych, tworzy nową ekonomię i nowy podział władzy, radykalnie zmienia procesy komunikowania. Pojęcie *nowe* ma tu charakter umowny (podobnie jak w przypadku kategorii *nowe media*), gdyż zmiana przyspiesza, szczególnie w dziedzinie technologii informacyjno-komunikacyjnych i w procesach ich zastosowania oraz udomowiania. Nowe aplikacje technologii mobilnych i Internetu ujawniają wciąż nowe potencjały zastosowań przejawiających się w, często trudnych do antycypacji, zjawiskach społecznych, psychologicznych, kulturowych czy politycznych. Efekty i skutki tworzenia oraz rozwoju globalnego społeczeństwa sieci (Castells, van Dijk) oraz kultury konwergencji i uczestnictwa (Jenkins) obserwowane i analizowane są przez badaczy w znaczącej dynamice zmiany².

¹ M. CASTELLS: *The Information Age: Economy, Society, and Culture. The Rise of Network Society*. Oxford 2000.

² Patrz: I. VAN DIJK: *Network Society. Social Aspects of New Media*. London 2006; H. JENKINS: *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*. Warszawa 2006.

Procesy modernizacji postępują tak szybko, że niejednokrotnie stają się przyczyną nowych podziałów społecznych, oporu, dekonstrukcji tradycyjnych więzi społecznych, powstawania nowych wspólnot czy wzrostu różnic międzypokoleniowych. Media masowe (głównie telewizja) i Internet stały się w XXI wieku jednym z najistotniejszych elementów projektu rzeczywistości społecznej i indywidualnej z wszystkimi beneficjami i zagrożeniami. Optymistyczna wersja Wieku Informacji skonfrontowana z logiką Internetu Web 2.0 ulega poważnemu zakłóceniu. Google, Facebook, Twitter czy Amazon nie tylko otwierają nam wrota do globalnego świata i różnych stanów rzeczywistości, ale także zabierają nam prywatność, kontrolę, wolny wybór, sterując decyzjami nieświadomych użytkowników przekonanych o sile swojej wolnej woli³. Kilkadziesiąt lat temu de Sola-Pool nazwał ówczesne nowe media *technologiami wolności*⁴. Spełniły one swoją rolę w czasach pierwszej rewolucji komunikacyjnej na przełomie lat 80. i 90. ubiegłego wieku, kiedy to dostęp do informacji i przekazów kulturowych przestał być limitowany, a technologia sprzyjała niszczeniu sztywnych systemów kontroli i cenzury. Ruchy demokratyczne w Europie Środkowo-Wschodniej wykorzystywały nowe media dla przepływu informacji i idei oraz komunikowania poza strukturami państwowymi. Potencjał demokratyczny i wolnościowy nowych mediów sprzyjał zmianom politycznym, społecznym oraz komunikacji i ekspansji środowisk społecznych, politycznych oraz grup etnicznych pozbawionych wcześniej możliwości ekspresji swojej tożsamości. Rozwój nowych mediów, przede wszystkim Internetu Web 2.0, otwiera kolejne możliwości komunikacji, ekspresji i mobilizacji społecznej. Z drugiej strony doświadczenie procesów i zjawisk zapoczątkowanych poprzez demokratyczne ruchy polityczne organizowane w 2011 roku przy użyciu portali społecznościowych nazwane *Arabską Wiosną* nie tylko nie przyniosły spodziewanych zmian demokratycznych, ale straciły znaczenie w dynamice zmiany politycznej. Platformy komunikacji i przepływu idei, będąc narzędziem pozwalającym z szeroką ekspresją kreować społeczności i ich tożsamości oraz politykę partycypacji, nie wpłynęły w tym wypadku na organizację trwałych

³ R.W. MCCHESENEY: *Digital Disconnect: How Capitalism is Turning the Internet Against Democracy*. New York 2013.

⁴ I. DE SOLA POOL: *Technologies of Freedom*. Cambridge 1983.

struktur politycznych zdolnych do organizacji i utrwalenia zmiany. *Arabska Wiosna* przyniosła w Libii, Egipcie i Jemenie chaos i przemoc zamiast zmian demokratycznych. Oznacza to jedynie, że sieciowe struktury są bardziej skomplikowane niż zakładano to w latach 90. XX wieku, a przepływy sieciowe otwierają się na horyzontalną komunikację i globalną manifestację również skrajnych ruchów, co nie ma nic wspólnego z rozprzestrzenianiem pożądanых form demokracji. Zwracał na to uwagę Castells, analizując sieciowe powiązania i ekspresje grup terrorystycznych w ostatniej dekadzie XX wieku, był jednak optymistyczny w kwestii możliwości rekonstrukcji demokracji w społeczeństwach sieciowych⁵. Globalne społeczeństwo sieci wytwarza węzły, w których przepływy prowadzą także do kryzysów i destrukcji. Dobrym przykładem dysfunkcji sieciowych przepływów był również światowy kryzys finansowy w 2008 roku, kiedy to pieniądź oderwany od stabilnych parytetów i sieciowe produkty finansowe zdestabilizowały globalny rynek. Współczesne szybko ewoluujące technologie informacyjno-komunikacyjne, coraz doskonalsze narzędzia komunikowania horyzontalnego sprzyjają budowie i rozwojowi wielorakich struktur społeczeństwa sieci. Z drugiej strony powodują, że społeczeństwo sieci jest równocześnie społeczeństwem ryzyka i niepewności, tworzącym wciąż nowe wartości, relacje i produkty. Współczesne media podlegające procesom konwergencji technologicznej i sektorowej wywołują efekty zmiany prowadzące do nowej dystrybucji treści, usług i produktów medialnych oraz nowej pozycji uczestników procesów komunikowania⁶. Efekty te będą zmieniać się wraz z procesami modernizacji i rekonstrukcją systemów komunikowania⁷. Zmiana, która trwa, wymusza nowe ujęcie wielu kategorii, w tym demokracji, państwa, władzy, ekonomii, samych mediów i ich audytoriów, użytkowników i sterników procesów komunikowania, a także **tożsamości**. Pojęcie tożsamości jednostek, grup czy narodów stało się przedmiotem ożywionego zainteresowania od lat 90. ubiegłego wieku, wraz z upowszechnieniem nowych mediów, a przede wszystkim Internetu. Nowe technologie informacyjno-komunikacyjne sprzyjające strukturom sieciowym wspomagały, bądź wręcz kreowały, procesy glo-

⁵ M. CASTELLS: *Sila tożsamości*. Warszawa 2008.

⁶ M. CASTELLS: *Communication Power*. Oxford 2010.

⁷ R.L. NABI, M.B. OLIVER: *Media Processes and Effects*. Los Angeles 2009.

balizacji z jednej strony, z drugiej przyczyniły się do ekspresji tożsamości grup i jednostek biorących udział w procesach komunikowania sieciowego. To nowe media stworzyły platformy informacji, prezentacji i afirmacji tożsamości grupowych i lokalnych na niespotykaną wcześniej skalę. Możliwości sieciowych przepływów i globalnego komunikowania nie tylko wzmocniły procesy ekspresji, ale także pobudziły odrodzenie tożsamości zdominowanych przez grupy większościowe. Znaczący sukces ruchów ekologicznych, homoseksualnych czy feministycznych, a także mniejszości etnicznych, prowadzący do zmiany świadomości i prawa w wielu krajach, wywodzi się z globalnych akcji medialnych i aktywności sieciowych ich przedstawicieli. Nie tylko media sieciowe wyzwoliły efekt afirmacji tożsamości i nadania im nowego statusu. Również media telewizyjne, korzystające z programów polityki medialnej, otworzyły swoje kanały na produkcje telewizyjne mniejszości etnicznych, narodowych czy lokalnych. Charakterystycznym przykładem są programy *Media Unii Europejskiej* z projektów wspierających finansowo audiowizualne przekazy małych kultur europejskich. Środowisko Web 2.0 i gwałtowny rozwój serwisów społecznościowych, w szczególności MySpace, Facebook, YouTube czy Twitter, przyniosły kolejne istotne zjawiska i problemy w badaniach nad tożsamością uczestników procesów komunikowania sieciowego. Zmiana biernych odbiorców mediów w aktywnych użytkowników, produkujących własne przekazy, ma znaczenie dla kształtowania tożsamości w relacjach *on-line* i *off-line*. Zarówno treści płynące z mediów telewizyjnych i Internetu, należących do globalnych koncernów prowadzących komercyjną grę z użytkownikami, jak i treści produkowane przez samych użytkowników wpływają na kształtowanie i manifestację tożsamości młodych i dojrzałych uczestników procesów komunikowania.

Koncepcje tożsamości w erze sieci i nowych mediów

Tożsamość jednostki kształtuje się w ciągu trwania życia pod wpływem wielu zmiennych. Tożsamość grupowa jest projektem konstruowanym w długim czasie, wymaga silnych więzi i relacji wspólnotowych, tworzy się w kontekstach społecznych, kulturowych czy politycznych.

Tożsamość, jak pisze Castells: „jest dla ludzi źródłem sensu i doświadczenia”⁸. Teoretyczne rozważania autora koncepcji społeczeństwa sieci na temat procesów konstruowania tożsamości prowadzą go do analizy globalnej zmiany społecznej, ekonomicznej i politycznej *Wieków Informacji* w wielu kontekstach zastosowania wysokich technologii. Zmiana, o której pisze Castells, wiąże się z pojawianiem się nowych atrybutów kulturowych składających się na tożsamość ruchów społecznych, obywatelskich czy religijnych, wyrosłych z oporu wobec zastanych struktur kapitalizmu, patriarchalizmu czy globalizacji. Nowe technologie informacyjno-komunikacyjne, a przede wszystkim sieci stanowiące podstawowe narzędzia technologiczne współczesnej cywilizacji, jak nigdy dotąd w historii wspomagają zmianę społeczną i powstawanie nowych struktur. Castells upatruje procesy konstruowania i ekspresji tożsamości w mechanizmach sieciowych nowych form organizacji tworzących kody kulturowe zmieniające społeczeństwa i jednostki.

Sieci konstytuują nową morfologię naszego społeczeństwa — pisze Castells — a dyfuzja logiki tworzenia sieci znacząco modyfikuje działanie i rezultaty procesów produkcji, doświadczenie, władzę i kulturę. Odkąd sieciowe formy organizacji społecznej zaczęły egzystować w różnych czasach i przestrzeniach, odtąd nowy paradygmat technologii informacyjnych przeniknął całą strukturę społeczną⁹.

Castells koncentruje się przede wszystkim na procesach tworzenia tożsamości społecznych, których eksplozja ujawniła się w ostatnich dekadach XX wieku wraz z rewolucją komunikacyjną i ekspansją sieciowych narzędzi komunikowania, z których najistotniejszym jest Internet¹⁰. Sieci pozostają kluczowe dla efektów horyzontalnego komunikowania zmieniającego projekt dystrybucji władzy i konstrukcji nowych silnych społecznie i politycznie tożsamości. Władza przestała koncentrować się wyłącznie w instytucjach takich jak państwo, kościoły, media czy organizacje ekonomiczne. Jest szerzona w globalnych sieciach po-

⁸ M. CASTELLS: *Siła tożsamości*. Warszawa 2008, s. 22.

⁹ M. CASTELLS: *The Information Age*. Vol 1, s. 500.

¹⁰ M. CASTELLS: *The Internet Galaxy: Reflection on Internet, Business and Society*. Oxford 2001, wydanie polskie 2003.

zbawionych geograficznych centrów. Nowa władza leży — zdaniem Castellsa — nie tylko w sformalizowanych strukturach, ale przede wszystkim w kodach i symbolach wyrażających swoją tożsamość w sieci. Społeczny kontekst budowania tożsamości Castells upatruje w trzech formach i źródłach. Proponuje podział na: *tożsamość legitymizującą* związaną z dominacją ważnych instytucji społecznych połączonych z paradygmatem władzy; *tożsamość oporu*, konstruowaną w opozycji do dominujących struktur i wartości oficjalnych, oraz „tożsamość projektu czyli taka, jaka pojawia się, gdy aktorzy społeczni na podstawie dostępnych im materiałów kulturowych budują swoją tożsamość, która redefiniuje ich pozycję w społeczeństwie”¹¹. Teoria tożsamości zaproponowana przez Castellsa wiąże się przede wszystkim z koncepcją **tożsamości zbiorowej**, konstruowanej w określonym kontekście społecznym, konkretnie w kontekście rozwoju społeczeństwa sieci i efektów przepływów sieciowych. Badania Castellsa i jego zespołu wprowadziły w przestrzeń nauk społecznych problematykę tożsamości konstruowanych w projektach oporu wobec globalnych struktur, wartości patriarchalnych i narodowych, a także nowych tożsamości religijnych i kulturowych silnie patronujących zmianie. Wszystkie te społeczności budowały i eksponowały swoje tożsamości w mediach i Internecie. Sieć środowiska Web 2.0, charakterystyczna dla społeczeństwa sieci początku XXI wieku, otworzyła nowe przestrzenie, w których **tożsamość jednostki** podlega procesom konstruowania i zmiany pod wpływem uczestnictwa w społecznościach wirtualnych. Analiza tego aspektu tożsamości w sieci wymaga refleksji nad znaczeniem tożsamości jednostki. Anthony Giddens w pracy *Nowoczesność i tożsamość*, analizując problematykę tożsamości w kontekście psychologicznym i socjologicznym, szczególnie w erze *późnej nowoczesności*, zwraca uwagę na zmianę postrzegania istoty ludzkiej i jej indywidualności wraz z rozwojem nowoczesnych społeczeństw¹². Uogólnienia na temat tożsamości pojawiają się historycznie stosunkowo późno, choć indywidualność i osobowość mają znaczenie dla wielu kultur. Giddens zwraca uwagę na istotne dla *tożsamości jednostki* fazy procesu jej konstruowania. Podążając za teoriami

¹¹ M. CASTELLS: *Siła tożsamości*. Warszawa 2008, s. 23—24.

¹² A. GIDDENS: *Nowoczesność i tożsamość. „Ja” i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności*. Warszawa 2001.

psychoanalizy, w tym koncepcji Janett Rainwater, Giddens wskazuje, że: „Tożsamość jest projektem refleksyjnym, za który jednostka jest odpowiedzialna”¹³. Rozwój tożsamości (ja) przebiega historycznie, wraz z rozwojem faz życia. Refleksyjność jednostki jest ciągła, a tożsamość spójna i zakłada jawną narrację. Jednostka w swojej tożsamości przejawia pełną kontrolę nad subiektywnym czasem swojej egzystencji i działania. Tożsamość jednostki obejmuje konstrukcje umysłu i ciała zarazem. Świadomość ciała i zmysłowość pozwalają na uchwycenie zewnętrznej rzeczywistości i doświadczanie własnego *ja* w każdej chwili życia. Proces rozwoju prowadzi do budowy tożsamości zintegrowanej, budowanej z doświadczeń życiowych i wytworzonego przez jednostkę systemu przekonań. W kontekście przedstawionych powyżej założeń niezbędnych do rozumienia tożsamości Giddens wprowadza charakterystyczne dla społeczeństw nowoczesnych zmienne doświadczenia. Między innymi proponuje kategorię *stylu życia*, który definiuje jako: „mniej lub bardziej zintegrowany zespół praktyk, które podejmuje jednostka nie tylko dlatego, że są one użyteczne, ale także dlatego, że nadają materialny kształt poszczególnym narracjom tożsamościowym”¹⁴. W porządku *posttradycyjnym* jednostka porusza się w coraz większej przestrzeni leżącej poza tradycyjne ustalonymi rutynizowanymi działaniami. W społeczeństwach *późnej nowoczesności* styl życia dotyczy *samego rdzenia tożsamości, jej kształtowania i przekształcenia*. Wielość możliwości doświadczenia i wyboru realizowanego w wielu kontekstach pozwala jednostce na wieloaspektową konstrukcję tożsamości. Koncepcja Giddensa nabiera nowego wymiaru w kontekście włączenia do stylu życia aktywnego uczestnictwa w sieci. Cyfrowi tubylcy, których doświadczenie i zestaw przekonań kształtowane są w sieci w takim samym, a niejednokrotnie większym zakresie niż w świecie realnym, budują swój projekt tożsamości w nowych i często ukrytych kontekstach. Doświadczenie bezpośrednie stanowi źródło wielu możliwości i wyborów ważnych dla konstruowania w czasie i przestrzeni tożsamości. W społeczeństwie nowoczesnym szczególnie znaczenie ma doświadczenie zapośredniczone. Giddens zwraca uwagę na rolę mediów, które pozwalają na party-

¹³ Ibidem, s. 105.

¹⁴ Ibidem, s. 113.

cypację jednostek w wydarzeniach i sytuacjach występujących poza światem bezpośrednio doświadczalnym. Media globalne dają dostęp do różnych informacji i środowisk mających wpływ na wybór stylu życia. Rola mediów, w szczególności mediów telewizyjnych i Internetu, we współczesnych społeczeństwach bogatych w informacje i technologie wzmacnia znaczenie doświadczenia zapośredniczonego. W erze Web 2.0 doświadczenie to dla wielu użytkowników mediów staje się podstawowym dla ich samorealizacji i refleksji nad problemem tożsamości. Tożsamość jednostki ma charakter psychologiczny i społeczny zarazem. Wskazują na to pionierzy w badaniach nad problematyką tożsamości, jak Charles Horton Cooley, Erving Goffman, George Herbert Mead czy Erik Erikson, jeden z twórców współczesnej psychologicznej teorii tożsamości¹⁵. Erikson definiuje tożsamość jednostki jako istotę jej wyjątkowości i unikatowości. Dzieci budują swoją tożsamość poprzez naśladownictwo wielu różnych zachowań i ról, z którymi się identyfikują. W młodości jednostka, przechodząc do dorosłości, eksperymentuje z różnymi możliwościami budowania tożsamości i przejmowaniem wielu ról ze świata dorosłych. Wtedy to dokonuje wyborów, często światopoglądowych, ideowych, zawodowych, czy też tożsamości seksualnej. Niemniej, jak twierdzi Erikson, budowanie tożsamości ma charakter indywidualny i przebiega przez całe życie. Według niego proces formowania się tożsamości bez wątpienia zależny jest od relacji interpersonalnych z innymi oraz z instytucjami społecznymi narzucającymi określone role społeczne jednostkom. Tożsamość osiąga swoją dojrzałość w kontekście odbioru jej przez innych ludzi, a w rezultacie szeroko rozumianego społeczeństwa. Szczególne znaczenie ma tu społeczna akceptacja tożsamości, będącej konstrukcją jednostkowego doświadczenia, kontekstu, w jakim egzystuje, i ról społecznych. Erikson badał także problemy tożsamości zawodowej jako jednego z istotniejszych aspektów procesów konstruowania tożsamości ludzi dorosłych¹⁶. Wzorce zachowań i wyborów stylów życia związanych z wykonywaniem określonych ról zawodowych, przedstawiane w mediach, mają ogromny wpływ na młodych ludzi. Cyntia Hoffner w pracy *The Handbook of Children, Media,*

¹⁵ E.H. ERIKSON: *Tożsamość a cykl życia*. Warszawa 2004.

¹⁶ E.H. ERIKSON: *Identity. Youth and Crisis*. New York 1968.

and Development, przytaczając liczne badania z lat 1996—2006, między innymi M. King, Karen D. Multon, Nancy Signorielli, S. Kahlenberg, C. Hoffner, wskazuje na wpływ stereotypów ról zawodowych przypisanych postaciom popularnych audycji telewizyjnych i gier komputerowych na procesy utożsamiania się z nimi młodych użytkowników mediów¹⁷. Aspiracje wywołane nieadekwatnymi do rzeczywistości przedstawieniami budującymi doświadczenie zapośredniczone z mediów i świata wirtualnego prowadzą młodych ludzi do dysfunkcyjnego postrzegania właściwych dla siebie ról zawodowych, składających się na konstruowanie ich jednostkowych tożsamości. Niemniej wielokrotnie doświadczenie i wzorce zapośredniczone z mediów społeczności sieciowych odgrywają dominującą rolę we wczesnych projektach budowy tożsamości młodych ludzi, dystansując tradycyjne wzorce wskazywane przez rodzinę czy szkołę. Koncepcje tożsamości indywidualnej jednostki obrosły od połowy XX wieku bogatym dorobkiem badawczym i teoretycznym¹⁸. Podobnie jak perspektywa tożsamości społecznej, która łączy jednostkę z grupą społeczną czy zespołem postaw i poglądów, nadając sens i znaczenie jej roli. Wzrost znaczenia perspektywy społecznej i kulturowej natury tożsamości we współczesnych naukach społecznych łączy się z narastającą funkcją świadomości wzorców życia wspólnotowego wraz z językiem, kulturą, tradycją, normami, wartościami, religią i instytucjami życia społecznego. Przełom XX i XXI wieku przyniósł nie tylko silne odrodzenie tożsamości etnicznej czy religijnej, ale także eksplozję ruchów społecznych, np. antyglobalistów, ruchów feministycznych czy LGBT, ekologicznych, terrorystycznych, których ekspresja tożsamości zmieniła świadomość społeczną. Tożsamość społeczna, kulturowa, narodowa, etniczna, religijna, tożsamość płci, tożsamość grup konstytuujących ruchy społeczne, polityczne zyskała wielką siłę wraz z rozwojem nowych form komunikowania i nowych technologii na przełomie XX i XXI wieku. Procesy te szeroko opisuje i analizuje cytowany powyżej Castells. Media masowe, sieci informacyjno-komunikacyjne, Internet generują nowe zjawiska kulturowe i społeczne, któ-

¹⁷ C. HOFFNER: *Parasocial and Online Social Relationship*. W: *The Handbook of Children, Media, and Development*. Red. S.L. Calver, B.J. Wilson. Oxford 2008, s. 308—327.

¹⁸ Patrz: YOUNG YUN KIM: *The Identity Factor in Intercultural Conflict*. W: *Conflict Communication. Integrating Theory, Research, and Practice*. Red. J.G. OETZEL, S. TING-TOOMEY. LA 2013.

rych antycypacja jest niemal niemożliwa, a skutki rozpoznane zmuszają do nowego podejścia do procesów konstruowania tożsamości we wszystkich aspektach.

Użytkownicy mediów, nowy styl życia w projekcie tożsamości

Współczesne media, podlegające technologicznym procesom cyfryzacji i konwergencji, wykreowały narzędzia dla struktur sieciowych we wszystkich dziedzinach życia społecznego i jednostkowego. Procesom globalizacji wspomaganym przez sieciowe przepływy w komunikowaniu, ekonomii, kulturze, życiu społecznym i politycznym towarzyszą procesy indywidualizacji i decentralizacji. Sieć nie tylko integruje jednostki/użytkowników w nieograniczonych czasem i przestrzenią społecznościach wirtualnych, ale także tworzy warunki dla niespotykanej nigdy wcześniej manifestacji indywidualności. Użytkownicy współczesnych mediów, przede wszystkim Internetu, przestali być biernymi odbiorcami i uczestnikami masowych audytorów, a stali się aktywnymi kreatorami rzeczywistości w sieci. Jak pisze Castells o współczesnych użytkownikach Internetu, nie można ich porównać w prosty sposób do tradycyjnych odbiorców telewizji. „My nie »oglądamy« Internetu tak jak oglądamy telewizję... W praktyce użytkownicy Internetu z nim żyją”¹⁹. Mają wpływ na przekazy w Internecie, produkują i dystrybuują treści, obrazy, idee i wzorce. Sieć multiplikuje możliwości wyboru i ogromnie poszerza granice doświadczenia zapośredniczonego. Doświadczenie jednostkowe będące silnym komponentem procesu budowy tożsamości powstaje w przestrzeni pozbawionej stałych odniesień, zmiennej i nieprzewidywalnej. Społeczności środowiska Internetu Web 2.0 konstruują nowe tożsamości społeczne, wzmacniają struktury oporu, niszczą i tworzą kolejne fazy relacji i akceptacji. Użytkownicy mediów, dysponując mobilnymi, zintegrowanymi platformami dystrybucji treści, podejmują indywidualne decyzje co do zakresu komunikowania, rodzaju usług, aktywności i kreowania rzeczywistości wirtualnej, czy też wyboru społeczności, w której chcą uczestniczyć. Użytkownicy ci

¹⁹ M. CASTELLS: *Communication Power*. Oxford 2010, s. 64.

w zróżnicowany sposób realizują swoją aktywność, od manifestacji tożsamości na blogach, Twitterze, YouTube czy Instagramie, poprzez aktywny udział w portalach społecznościowych w postaci względnie trwałych społeczności wirtualnych (Facebook), czy też w *open sources* działających na zasadach adhortacji. Różnią się od tradycyjnych odbiorców możliwością nieograniczonej kreacji i wyboru wielu ról w procesach komunikowania. Treści i przekazy tworzone przez jednostki mogą potencjalnie docierać do globalnego audytorium innych użytkowników, których nigdy nie poznają w świecie realnym. Castells nazywa ten rodzaj komunikowania masowym komunikowaniem indywidualnym (*mass self-communication*)²⁰. Użytkownicy budują kulturę uczestnictwa, w której zaburzają tradycyjne *lasswelowskie* granice w procesie komunikowania masowego. Codzienne uczestnictwo w społecznościach w sieci, prezentacja najdrobniejszych detali z własnego życia, uzależnienie od komunikowania w Internecie, uzależnienie od samej technologii wreszcie, silnie buduje doświadczenie i zespół postaw. Uczestnictwo w sieci to prezentacja własnego *ja* w nieskończonych cyberprzestrzeniach wypełnionych treścią. Blogosfera obejmuje miliony takich prezentacji, z których większość ma charakter prywatny. Castells uważa, że ta forma komunikowania ma znamiona *elektronicznego autyzmu*. Komunikaty zawarte w blogach są jak *butelki dryfujące po oceanie globalnej komunikacji*, ich odbiorca jest nieznan i przypadkowy. Własny system komunikowania, jaki tworzą użytkownicy sieci, zaspokaja ich potrzebę ekspresji własnej tożsamości i odrębności i jednocześnie uczestnictwa w globalnym projekcie. Robert Burnett i P. David Marshall w swoich badaniach nad problematyką tożsamości użytkowników w Internecie wskazują na proces, który nazywają *narcyzmem w sieci*²¹. Twórcy indywidualnych przekazów dokumentujących wydarzenia z ich życia, osobiste poglądy, postawy i opinie, pragną kreować własne manifestacje na wzór przekazów o znanych osobach publicznych funkcjonujących w mediach światowych. Użytkownicy tworzą nie tylko przestrzeń w sieci, ale także uczestniczą w tworzeniu przekazów w mediach telewizyjnych, dostarczając im treści i wpływając na ofertę produktów oraz usług medial-

²⁰ Ibidem.

²¹ R. BURNETT, P.D. MARSHALL: *Web Theory: An Introduction*. London 2003, s. 79.

nych. Użytkownicy to także wielomilionowa rzesza uczestników gier komputerowych, dla których dominującym atrybutem stylu życia jest uczestnictwo w cyberprzestrzeni²². Gry typu *Second Life* pozwalają na długotrwałe przebywanie w alternatywnych — sztucznych światach, przemieszczanie się między wirtualnymi rzeczywistościami, kreowanie fałszywych tożsamości, zaspokajanie pragnień zakazanych poza cyberprzestrzenią. Otwartość sieci i brak ograniczeń w czasie i przestrzeni sprzyja indywidualizacji i fragmentaryzacji oraz powstawaniu hermetycznych grup społecznych o własnych kodach kulturowych i silnej odrębności. Jaki wpływ mają współczesne nowe media na proces określania tożsamości jednostek i grup? Czy ograniczają one doświadczenie wynikłe z tradycyjnych relacji? Jak media, a w szczególności Internet, budują tożsamość ludzi młodych urodzonych w kulturze konwergencji i uczestnictwa, a jak pokoleń wyrosłych w środowisku tradycyjnych mediów masowych? Odpowiedzi na te pytania wymagają wnikliwych badań, przy czym ich przedmiot funkcjonuje w zmiennych i dynamicznych kontekstach. Strumienie treści płynące w sieciach, dostępne w czasie realnym bez ograniczeń w mobilnych urządzeniach, towarzyszą użytkownikom w każdej chwili i zmuszają do bezustannej aktywności i uczestnictwa. Informacje, społeczności wirtualne, gry komputerowe, przekazy i filmy pełne bohaterów z nieistniejącego świata i tych, którzy jednego dnia zdobywają sławę *milionów wejść*, budują hybrydowe rzeczywistości realne i wirtualne zarazem. Znaczącym przykładem jest zjawisko zapoczątkowane w latach 90. ubiegłego wieku w Japonii, zwane kulturą *otaku*, o którym wnikliwie pisze Joanna Bator w eseju poświęconym światu mangi, anime i gier komputerowych. Kultura *otaku* istnieje w tym właśnie świecie, odrzuca realność, a jej przedstawiciele wszelkie doświadczenie wyprowadzają z cyberprzestrzeni. „*Otaku* — pisze Bator — zna tylko dwa wymiary: rzeczywistość wirtualną i świat swojej wyobraźni, które składają się na jego codzienną hiperrzeczywistość...”²³. *Otaku* świadomie rezygnują z relacji społecznych i interakcji w świecie realnym, podporządkowują całą swoją egzystencję przestrzeniom wirtualnym i ich mieszkańcom, którzy stanowią przedmiot ich

²² A. SHOW: *Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality and gamer identity*. "New Media & Society". Vol. 14, no 1, 2012.

²³ J. BATOR: *Rekin z parku Yoyogi*. Warszawa 2014, s. 168.

fascynacji i obsesji. Nowe technologie informacyjno-komunikacyjne są dla *otaku* jedynym narzędziem komunikacji, konsumpcji, życia. Przedstawiciele tej kultury nie należą do marginalnej, przemijającej grupy entuzjastów nowych technologii. Młodzi japońscy mężczyźni nawiązujący relacje z wirtualnymi partnerkami w radykalny sposób łamią tradycyjny styl życia, budują nowe doświadczenie i wybierają je w projekcie konstruowania swojej tożsamości. Przykład ten pokazuje jak zmiana, którą przyniósł Wiek Informacji z nowymi mediami i ich kulturą, prowadzi do dekonstrukcji tradycyjnych norm, ryzyka i niepewności. Zmiana ta dotyczy zarówno tożsamości rozumianej w kategoriach indywidualnych, jak i społecznych.

Tożsamość *online* i *offline*

Jak manifestuje się tożsamość indywidualna w sieci? Jak relacje w Internecie wpływają na doświadczenie i proces budowania tożsamości, szczególnie u ludzi młodych, dla których sieć jest doświadczeniem niezbywalnym i samym w sobie? Jak relacje społeczne, kulturowe czy komercyjne w sieci konstruują projekt tożsamości jednostki w kontekście doświadczenia świata realnego? Odpowiedzi na te pytania wymagają dystansu czasowego. Pokolenie *urodzone w sieci* płaci już cenę uczestnictwa. Sieć buduje nowe relacje i, co istotne dla konstruowania tożsamości, nowe formy akceptacji, ale również odrzucenia w sieci. Brak akceptacji społeczności wirtualnej czy też wrogie treści publikowane bez zgody bohaterów przekazów prowadzą niejednokrotnie do destrukcji i dramatycznych reakcji młodych użytkowników. Ma to niewątpliwie wpływ na ich indywidualne poczucie wartości i proces budowania własnej tożsamości. Jak pisze Dan Slater w tekście poświęconym analizie problematyki tożsamości indywidualnej w sieci w latach 90. ubiegłego wieku: „Cyberprzestrzeń będzie przedmiotem zainteresowania socjologii przyszłości, w której tożsamości będą mobilne, płynne, otwarte na różne doświadczenia, raczej performatywne niż autentyczne”²⁴. W de-

²⁴ D. SLATER: *Social Relationship and Identity Online and Offline*. W: *Social Shaping and Consequences of ICTs*. Red. L. LIEVROUW, S. LIVINGSTONE. London 2002, s. 536.

kadzie poprzedzającej Web 2.0 i serwisy społecznościowe dominującą kwestią była anonimowość w sieci, uwolnienie tożsamości indywidu-
alnej od takich cech, jak realne ciało i jego ekspresja. Trudności w od-
czytaniu autentyczności uczestników komunikowania uznawane były
za główną przyczynę problemów w nawiązywaniu trwałych i rzeczy-
wistych relacji w sieci. Jak twierdzi Slater, na początku doświadczenia
z tożsamością w sieci pojawiło się podejście zwane *cyberlibertariani-
zmem*, wskazujące na niebezpieczeństwo dekonstrukcji rzeczywistości
(autentyczności) poprzez nieograniczone wcielania w różne tożsamości.
W tym kontekście powstaje przestrzeń dla kilku możliwości uwolnienia
jednostki od realnych tożsamości i relacji w Internecie. W pierwszym
wypadku użytkownik sieci sam wybiera sobie tożsamość. W drugim
jednostka kreuje w sieci taką tożsamość, jaka w świecie realnym nie
istnieje ze względu na ograniczenia fizyczne lub bariery społeczne.
Kolejna możliwość to przejęcie przez użytkownika sieci odmiennych
od własnych postaw etycznych czy politycznych i ich przedstawiania
jako swoich. Wreszcie powstawanie w sieci hybrydowych tożsamości
(*cyborgów*), zmiennych, przepływających i otwartych. Badania nad za-
chowaniami użytkowników Internetu w latach 90. ubiegłego wieku
opisywały multiplikację i różnorodność tożsamości manifestowanych
przede wszystkim w formie tekstowej na czatach i forach, tożsamości
niemających związku z rzeczywistością²⁵. Przyczyn tego zjawiska upatry-
wano w przekonaniu użytkowników o anonimowości i niemożliwości
identyfikacji w komunikowaniu sieciowym. Anonimowość w Internecie
sprzyja nawiązywaniu wielu interakcji bez narażania się na ryzyko od-
rzucenia bądź nieakceptacji z powodu cech związanych z fizycznością,
rasą czy płcią, czy innymi atrybutami tożsamości. Podobne kontakty
w świecie realnym dla wielu internautów nie mogłyby mieć miejsca ze
względu na brak samoakceptacji. Wymiana idei, wartości i poglądów
online sprzyja społecznym interakcjom, których ilość przynosi konse-
kwencje jakościowe w procesach konstruowania dojrzałej tożsamości.
Przyjmowanie różnych tożsamości w sieci przez dojrzałych użytkowni-
ków Internetu zaspokaja ich poczucie wolności, które w świecie realnym
jest poważnie ograniczone przez system wartości, obyczajowość, religię

²⁵ S. TURKLE: *Life on the Screen. Identity in the Age of Internet*. New York 1995.

czy normy kulturowe. W społecznościach wirtualnych wciąż obowiązuje swoiste przyzwolenie na zachowania i poglądy wykluczone w społecznościach *offline*²⁶. Wielość tożsamości manifestowana w sieci wynika nie tylko z możliwości nowych technologii i kultury uczestnictwa w wielu społecznościach wirtualnych. Katie Davis w kontekście swoich badań nad procesami konstruowania tożsamości w erze społeczeństwa sieci słusznie zwraca uwagę na fakt, iż procesy globalizacji współczesnego świata i złożoność życia społecznego zmuszają ludzi do stałej zmiany i przyjmowania wielu ról społecznych w rozmaitych kontekstach²⁷. Doświadczenie życia codziennego staje się coraz bardziej zróżnicowane w wyniku zmiany zawodowej, zmiany miejsca pobytu i środowiska, otwartości na nowe wartości i znaczenia. Jednostka zmuszona jest do przyjmowania wielu, często całkowicie odmiennych, ról dla zapewnienia codziennej egzystencji i nie chodzi tu o tradycyjne konteksty rodzinne i społeczne. Przemieszczanie się z jednej roli do innej buduje wielowarstwową konstrukcję płynnej tożsamości w świecie realnym. Na procesy te zwrócił uwagę na początku lat 90. ubiegłego wieku Giddens, analizując refleksyjny projekt budowy *ja*. Media masowe, a w szczególności Internet, otworzyły całe spektrum nowych kontekstów społecznych, w których znajdują się użytkownicy sieci. Kultura uczestnictwa nie tylko uczyniła z nich aktywnych kreatorów rzeczywistości, ale także stworzyła przestrzeń nowego doświadczenia dla tradycyjnych ról. Płynność ról i tożsamości w sieci niejednokrotnie odzworowywała realne zmiany. Fora dyskusyjne, czaty, społeczności wirtualne, ale także portale komercyjne, sprzedaż produktów i usług *online* zmieniają w istotne dla budowania tożsamości indywidualnej doświadczenie. Tożsamości manifestowane w sieci w społecznościach wirtualnych tworzących własny język, własny zbiór postaw i poglądów, kształtują te same wartości w świecie realnym. Davis, analizując relacje między tożsamością *online* i *offline* młodych użytkowników Internetu Web 2.0, zwraca uwagę na coraz mniejszą rozpiętość pomiędzy manifestacjami tożsamości w sieci i świecie realnym. Facebook i inne społeczności rezygnują z anonimowości na rzecz tworzenia wspólnot z silnym uczestnictwem indywidualnych użytkowników przenoszących poza sieć doświadczenie

²⁶ Ibidem, s. 203—204.

²⁷ K. DAVIS: *Tension of identity in a networked era: Young people's perspectives on the risks and rewards of online self-expression*. "New Media & Society". Vol. 14, no 4, 2012.

i postawy wirtualne. Z badań referowanych przez Hoffner wynika, że młodzi ludzie chętnie prezentują swoją tożsamość na blogach czy portalach społecznościowych, gdyż daje im to poczucie zrozumienia, a także świadomość, że są znani. Interakcje w Internecie wzmacniają poczucie wartości, w szczególności kiedy akceptacja ma charakter publiczny²⁸. Publiczna ekspresja i interakcja zwrotna daje możliwość młodym użytkownikom nieskrępowanego przedstawienia kim są i jak ich projektowana tożsamość postrzegana i oceniana jest przez innych. Wymiana poglądów, idei, wartości, pragnień i wierzeń w sieci sprzyja formowaniu postaw życiowych i zaangażowania światopoglądowego jako istotnych czynników dojrzałej tożsamości jednostki. Wpływ Internetu na proces budowy tożsamości użytkowników przejawia się również w silnych relacjach z tożsamościami wspólnotowymi. Użytkownicy sieci nawigują między różnymi społecznościami, przejmując i reprodukując wzorce kulturowe. Rozwój komunikacji sieciowej w środowisku Internetu Web 2.0 przyniósł nowe doświadczenia i wzrost znaczenia aktywności w sieci we wszystkich aspektach życia społecznego i indywidualnego. Portale społecznościowe, usługi sieciowe i gry komputerowe wykreowały nowe rodzaje więzi społecznych i przynależności grupowych silnie oddziaływających na projekt tożsamości użytkowników mediów. Doświadczenie i styl życia coraz częściej kształtuje komercyjny wymiar sieci, w którym korporacje wpływają na nasze wybory, oferując uczestnictwo w wielkim strumieniu przekazów, usług i szerokiej konsumpcji. Przyszłość projektów tożsamości w sieci jest trudna do przewidzenia. Wiemy, że sieć i projekty uczestnictwa w komunikowaniu sieciowym będą generować wciąż nowe rzeczywistości, a technologie będą zmieniać społeczeństwa, grupy i jednostki.

²⁸ C. HOFFNER: *Parasocial...*, s. 319.

Identity in the Age of Internet and Global Networks

Summary

Contemporary societies that are rich in information and high technologies are experiencing dynamic processes of change. New information and communication technologies

penetrate all areas of personal and social life. The change is global and leads to the construction of new social structures, creates new economies and new distribution of power, radically changes the processes of communication. In this context, the identity-building processes, both individual and collective, are gaining on the new importance. New media and the Internet contribute to processes of globalization and expression as well as affirmation of identity at the same time. Network information flow, ideas, cultural and social content lead to the construction of the new group identities, but also strengthening the existing ones. In the individual context, new media enhance the space of mediated experience, which has a significant impact on building attributes of identity. Generations of media users shaped by the culture of convergence and participation create new meanings and new cultural codes defining their individuality in the virtual world. The effects of the change processes that the Information Age has on the identity are already recognizable, but not devoid of uncertainty and risk.